



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data terkait perancangan, penulis menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami dan mengeksplorasi suatu fenomena sentral secara dalam. Penelitian kualitatif dilakukan berupa wawancara untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah dengan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan yang terjadi di lapangan. Observasi juga dilakukan penulis guna mengidentifikasi secara langsung lapangan sebagai partisipan untuk memperoleh informasi yang mungkin tidak didapat saat wawancara. (Creswell, 1998)

3.1.1. Wawancara

Wawancara penulis lakukan kepada penggiat budaya Sumba dan *typedesigner*. Wawancara penulis kepada budayawan Sumba bertujuan untuk dapat menggali lebih dalam lagi mengenai budaya dan karakteristik Sumba dari sudut pandang masyarakat asli Sumba untuk diangkat kedalam *typeface*. Maka dari itu penulis juga melakukan wawancara kepada *typedesigner* untuk dapat mengetahui lebih lanjut proses kreatif di balik mendesain sebuah *typeface* dan cara mengadaptasi budaya kedalam sebuah *typeface*.

3.1.1.1. Paulus Tangubera

Penulis melakukan wawancara dengan Paulus Tangubera tanggal 30 Oktober 2018 pukul 9 pagi waktu setempat di Rumah Budaya Sumba, Sumba Timur. Paulus Tangubera merupakan seorang budayawan di Rumah Budaya Sumba dan orang asli Sumba yang lahir di Kampung Manola, Sumba. Beliau merupakan salah satu representatif dan partner dari budayawan Sumba sekaligus pendiri dari Rumah Budaya Sumba, yakni Pastur Peter Robert. Dalam wawancara yang dilakukan penulis, penulis menanyakan pertanyaan yang berfokus kepada Bahasa tulis, komunikasi, dan karakteristik budaya Sumba. Menurut Paulus, masyarakat Sumba selalu berkomunikasi menggunakan Bahasa daerah Sumba dan memiliki dua jenis logat yaitu logat meiwewa di Sumba Barat dan logat kampera di Sumba Timur. Masyarakat Sumba selama ini berkomunikasi langsung dari satu orang ke orang lain, satu tetua ke tetua lain, dan satu budayawan ke budayawan lain, itulah mengapa di Sumba sendiri tidak ada Bahasa tulis berupa huruf. Pada zaman dahulu, para nenek moyang dan leluhur sempat menulis di batu, namun sekarang jejak visual dari tulisan batu tersebut sudah punah dan tidak dapat ditemukan lagi. Sumba tidak memiliki huruf tulis karena masyarakatnya sangat terpaku dengan prinsip kepercayaan kepada leluhur yaitu Marapu, dimana komunikasi tidak dibukukan hanya menggunakan daya ingat. Menurut beliau, aksara seharusnya diperlukan dan harusnya ada sebagai salah satu kekayaan budaya, namun sampai saat ini

belum ada yang mengangkat dan “melirik” untuk membuat sebuah aksara maupun huruf tulis untuk Sumba.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Paulus Tangubera

Setelah menarik kesimpulan tentang Bahasa tulis dan komunikasi di Sumba, penulis melanjutkan wawancara ke topik karakteristik utama budaya Sumba. Menurut Paulus, kepercayaan Marapu merupakan karakteristik yang sangat melambangkan budaya Sumba. Salah satu penerapannya dapat terlihat di Rumah adat sumba yang berbentuk seperti menara yang menyimbolkan bahwa rumah adat merupakan tempat perkumpulan dari seluruh warga dan menara tersebutlah puncak dari kepercayaan semua masyarakat, yaitu kepercayaan marapu. Tingginya menara melambangkan kedekatan manusia kepada Tuhan yaitu Marapu (leluhur). Di puncak menara, terdapat dua tanduk di ujung kanan dan kiri yang seimbang, melambangkan laki-laki dan perempuan. Ini melambangkan laki-laki dan perempuan yang menghuni dalam rumah tersebut untuk menyampaikan

suara kepada Marapu. Kepercayaan Marapu sendiri masih dianut lebih dari setengah masyarakat Sumba dan selalu mengacu kepada keseimbangan. Keseimbangan dalam Marapu sendiri dapat dilihat dari arsitektur, penggunaan kain tenun, sampai dengan adat seperti pelamaran dan pernikahan di Sumba.



Gambar 3.2 Menara Rumah Adat

Dalam satu rumah adat, warga dapat mencapai hingga ribuan, namun yang menghuni rumah adat itu sendiri merupakan orang yang tuakan dan ditokokan dari hasil pertemuan dan ritual adat. Ritual adat ini dilakukan dengan menyeleksi orang yang pantas untuk menjadi tetua. Setelah seleksi dilakukan atas keputusan warga, maka orang tersebut harus menyembelih anak ayam dan melihat tali pusarnya untuk mendapatkan jawaban dari Marapu, yaitu apakah orang tersebut pantas atau tidak menjadi tetua masyarakat. Dalam pembangunan rumah adat, terdapat banyak sekali syarat-syarat penting yang harus dilakukan dan mengacu kepada tetua.

Ukuran menara rumah adat Sumba berbeda-beda mengikuti sejarah yang dilakukan oleh masyarakat atau suku yang menghuninya. Semakin tinggi rumah tersebut maka semakin besar dan panjang sejarah yang terurai dibalikinya. Pembangunan rumah adat Sumba sendiri diukur menggunakan satuan yang di sebut depah yaitu rentangan tangan dari kepala siku atau tetua. Depah merupakan satuan untuk membuat menara yang berkisar antara 4 sampai 7 depah. Angka 4-7 mengikuti keturunan dan sejarah suku yang ada. Jika sebuah rumah adat memiliki tinggi hingga 7 depah, berarti suku tersebut telah menyinggahi 7 tempat berbeda hingga menemukan lokasi yang tepat untuk tinggal dan menyembah Marapu. Ketinggian menara juga diharuskan maksimal 7 depah, tidak boleh lebih. Jika suku tersebut menyinggahi satu tempat saja maka hanya satu depah. Maka dari itu ketinggian menara juga menjadi simbol yang cukup bergengsi bagi masyarakat Sumba.

Dalam pernikahan, kepercayaan Marapu masih menjadi pedoman dalam pelamaran dan pernikahan di Sumba. Jika seorang pria ingin melamar wanita Sumba, maka pria tersebut harus memberitahukan kepada pihak perempuan dengan simbol mamuli dan parang. Mamuli sendiri melambangkan seksualitas wanita, dan parang menyimbolkan kejantanan dan seksualitas pria, yang menandakan keseimbangan antara pria dan wanita. Sama seperti pakaian adat juga sakral di Sumba. Saat melamar, setinggi apapun derajat orang tersebut harus menggunakan pakaian adat, yaitu kain untuk pria dan sarung untuk wanita. Pernikahan Sumba dinilai

sangat mahal karena pihak pria “membeli” wanita untuk mengikat dan meminangnya seumur hidup dengan kuda, kerbau, dan babi. Hal ini sebenarnya kembali mengacu kepada kepercayaan Marapu yang “anti-cerai” dimana seorang wanita yang telah “dibeli” oleh pria Sumba harus saling setia dan bertanggung jawab akan rumah tangganya.

Menurut Paulus, kepercayaan Marapu sangat melekat sekali dengan masyarakat Sumba dan menurut beliau juga, ajaran Marapu sungguh amat baik dan tidak ada yang menyesatkan walaupun beliau sudah beragama Kristen sekarang. Menurut beliau, hidup berbudaya sangat bagus di banding sistem pemerintahan yang mengandalkan hukum tertulis yang ada. Jika sebuah masalah diselesaikan dengan budaya, masalah tersebut akan diselesaikan dari hati ke hati, sedangkan pemerintah hanya menjalankan hukum. Menurut pengamatan beliau menjadi budayawan, kepercayaan Marapu sangat melarang hal-hal yang tidak baik dan jika terjadi kasus akan diselesaikan dengan mencuci diri, yaitu mengakui kesalahan di depan seluruh warga dan Marapu sehingga setiap masalah yang ada di selesaikan melalui hati.

3.1.1.2. Aditya Bayu Perdana

Penulis melakukan wawancara dengan Aditya Bayu Perdana, *typedesigner* yang memfokuskan desainnya selama ini kebagian aksara. Wawancara dilakukan penulis di Srsly Coffee di daerah Cipete, Jakarta Selatan pada 17 Februari 2019 pukul 9 pagi. Dari wawancara yang dilakukan penulis, penulis mempelajari bahwa Aditya sendiri sudah menggeluti dunia *typeface*

selama empat tahun. Hal yang melatarbelakangi beliau mendalami genre yang lebih menjurus ke budaya dan aksara adalah karena pada zaman dahulu, Indonesia merupakan Negara yang *multiscript* dan multibahasa, namun saat perang dunia dua terjadi, semua itu menghilang karena dilarang. Walaupun sekarang banyak sekali yang ingin merevitalisasi aksara, tapi masih seringkali pengambilan referensi aksara tersebut diambil dari contoh aksara terburuk yang ada dan referensi yang baik terkubur dalam arsip dan tidak dijadikan sebagai pacuan. Maka dari itu, beliau ingin selalu memperkenalkan berbagai macam *style* dalam aksara yang menunjukkan kalau aksara sendiri bisa untuk didesain. Aditya sendiri lebih sering mendesain huruf aksara dibanding latin. Menurut beliau, huruf latin pasarnya sangat banyak sedangkan huruf aksara masih sangat sedikit dan belum terlalu di *support*, maka dari itu beliau lebih fokus dalam spesialisasi pembuatan huruf latin.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Aditya Bayu Perdana

Menurut Aditya, penggunaan aksara dikehidupan *modern* sekarang dapat dibilang menyedihkan. Beliau mengutip dari seorang dokter peneliti aksara batak, Uli Khozok yang mengatakan bahwa penggunaan aksara pada kontemporer menghilangkan keindahan aksara tersebut. Pada zaman dahulu, aksara dipakai secara fungsional seperti untuk tulisan di buku, uang, koran, namun sekarang nilai fungsionalnya sudah hilang. Bahkan di KBBI saja aksara daerah banyak dituliskan secara salah dan malah menyesatkan orang yang membacanya. Dengan fenomena tersebut, maka peran desainer sangat penting dalam mengangkat topik-topik aksara tersebut. Aditya sendiri lebih menyukai *multiscript* dalam desainnya jadi terdapat *font* latin juga *font* aksara yang bersinergi satu dengan yang lain dalam satu *families*.

Dalam mendesain, Aditya mengacu kepada teori dari Ben Mitchel yang berjudul *Designing Like a Native*, dimana proses kreatif dimulai dari riset, menemukan *archetype*, menganalisa elemen yang paling sering muncul, mempelajari *script*, serta menanyakan pendapat dari pihak yang mengerti. Menurut beliau, bagian riset merupakan bagian yang sangat sakral dan penting karena mejadi patokan utama dari sebuah masalah dan sebuah aksara. Sumber juga harus dipastikan kebenaran dan kredibilitasnya. Selain itu, *feedback* juga harus didapatkan dari pihak yang benar-benar mengerti, jangan hanya sekedar masyarakat yang awam akan desain dan aksara. Dalam proses pembuatan *typeface* selama ini, Aditya langsung memulai proses awal sketsa melalui *digital* dan menggunakan *software font creator* untuk mengeksekusi desain. Teknik yang digunakan dalam mendesain

typeface juga berbeda-beda sesuai dengan kompleksitas aksara yang diangkat dan tujuan yaitu fungsi dari *typeface* yang akan dibuat. Dalam mendesain sebuah *typeface*, Aditya biasa hanya melakukan dalam beberapa hari, misalnya aksara Jawa dalam empat hari, dan aksara Lontara dalam satu hari saja.

Aditya juga memberikan saran kepada penulis mengenai topik tugas akhir yang akan penulis laksanakan. Menurut beliau, latar belakang dari tujuan pembuatan *typeface* sangat penting. Misalnya, jika *typeface* yang akan dibuat ditujukan untuk masyarakat Sumba yang tingkat melek hurufnya rendah, maka *typeface* yang dibuat harus lebih sederhana dan mudah dibaca bagi masyarakat awam. Sedangkan, jika *typeface* ditujukan untuk materi promosi, maka penggunaan *typeface* pasti adalah masyarakat yang lebih modern, jadi bagaimana kita mengolah informasi dari target kita merupakan hal yang penting dalam kegunaan dan pemakaian *typeface* yang akan dibuat kedepannya. Selain itu, beliau memberikan saran untuk menonjolkan sebuah karakteristik yang ada dalam Bahasa sumba, misalnya seperti cara pembacaan huruf e dan é yang tidak dibedakan hingga sekarang, padahal huruf-huruf tersebut sangat sakral saat dibaca oleh orang yang asing akan Bahasa kita. Selain itu *typesample* yang dibuat juga harus mendukung dimana aksan aksara dan budaya harus mencolok, misalnya dihuruf latin ada *typesample the quick brown fox jumps over the lazy dog*.

3.1.1.3. Adien Gunarta

Adien Gunarta, kerap disapa Adien sudah menggeluti dunia *type designer* sejak dirinya masih SMP pada tahun 2008. Penulis melakukan wawancara melalui *e-mail* pada tanggal 27 Februari 2018 dengan mengirimkan beberapa *list* pertanyaan mengenai *type designer* dan proses pembuatan *typeface*. Beliau memang menyukai hal-hal yang berbau budaya Nusantara hingga bisa sampai ke *genre* budaya sekarang. Dalam mendesain huruf, Adien lebih sering mendesain huruf latin karena menurutnya lebih mudah juga secara teknik pengerjaan. Menurut Adien, tujuan utama didesainnya sebuah *typeface* terutama yang berhubungan dengan budaya dan aksara adalah untuk mengomunikasikan kebudayaan yang menggunakan aksara tersebut. Aksara daerah semakin ditinggalkan, maka dari itu sangat butuh pelestarian dan kebijakan publik yang mendukung. Adien juga mengungkapkan bahwa penggunaan *typeface* aksara yang dibuat selama ini telah dipakai banyak orang karna dibagikan secara gratis dan bebas. Adien sendiri berharap bahwa aksara Indonesia dapat digunakan secara luas seperti di Thailand dengan huruf *Thai*-nya dan Korea dengan huruf *Hangul*-nya. Adien juga menuturkan bahwa sebagai desainer, kita harus memperhatikan “*font* aksara Latin yang mirip aksara lokal” dan “*font* aksara lokal sejati”. Hal ini seringkali menjadi polemik di kalangan pembuatan *font* dan penggiat kebudayaan lokal karena *font* latin yang dirancang mirip aksara lokal yang sebenarnya sedang memusnahkan aksara lokal itu sendiri. Maka dari itu, ini

sangat penting dipertimbangkan agar tidak terjadi *faux* dalam adaptasi aksara kedalam *typeface*.

Dalam proses pembuatan huruf, Adien biasanya terinspirasi dari *font* lain ataupun dari bentuk diluar huruf, seperti ukiran, bentuk daun, bunga, dan lain sebagainya. Secara singkat, proses yang Adien lewati dalam mendesain sebuah *typeface* dimulai dari benak, kemudian sketsa di kertas, dilanjutkan dengan sketsa digital di komputer, mulai melengkapi karakter selan huruf seperti angka dan tanda baca, dan terakhir mengeksponnya. Biasanya, Adien juga memulai desainnya dengan menggambar langsung di komputer, namun jika kasusnya ingin mengawinka inspirasi visual dengan *font*, maka lebih baik sketsa yang dilakukan terlebih dahulu karena membutuhkan berbagai percobaan hingga menemukan hasil yang pas. Menurut Adien, hal yang paling penting diperhatikan dalam proses pembuatan *typeface* adalah irama, ritme, keselarasan tiap-tiap karakternya, dan juga proses teknis seperti *kerning*. Adien juga menggunakan *software Corel* dan *Fontlab* dalam mendesain *typeface* nya selama ini.

Menurut Adien, untuk mengadaptasi sebuah aksara maupun budaya ke huruf latin diperlukan beberapa tahapan dimulai dari mengamati aksara dan ornamen awal. Setelah melakukan dianalisa, berikutnya adalah dengan membagi-bagi ciri khas aksara tersebut, misalnya dari lekukan, ketebalan, maupun goresan, baru setelah itu diciptakanlah huruf baru dengan penerapan ciri khas aksara dan budaya sebelumnya. Menurut Adien, sebuah *typeface* dapat dianggap berhasil jika ketika orang lain melihat *font* tersebut,

tanpa mengetahui namanya, sudah tahu bahwa *font* tersebut mengomunikasikan kebudayaan tertentu. Tapi hal ini memang agak sulit karena pemirsa harus familiar terlebih dahulu dengan kebudayaan asal. Misalkan orang Jawa yang familiar dengan aksara Jawa akan mudah menangkap bahwa suatu fon aksara Latin mengambil inspirasi dari aksara Jawa. Oleh karena itu, dalam konteks ini, alangkah baiknya jika sumber inspirasi *font* adalah sesuatu yang sudah terkenal atau dikenal oleh kelompok sasaran.

3.1.1.4. Arwan Susanto

Arwan Susanto merupakan seorang desainer grafis dan *type designer* berbasis di Yogyakarta, Indonesia. Penulis melakukan wawancara dengan Arwan melalui *email*, pada tanggal 25 Februari 2019, dalam wawancara tersebut penulis mengirimkan beberapa *list* pertanyaan kepada Arwan mengenai proses kreatif pembuatan *typeface*. Menurut beliau, proses awal pembentukan *typeface* dimulai dari menemukan inspirasi dan ide dasar yaitu ciri khas tertentu yang ingin ditonjolkan pada sebuah *typeface*. Menurut Arwan, inspirasi baginya bisa datang darimana saja, dari internet, saat ngopi di kafe, saat belanja di supermarket, tidak ada batasan bagaimana inspirasi bisa datang kepadanya. Secara terstruktur, Arwan membagi langkah-langkahnya dalam membuat *typeface* menjadi lima poin. Poin pertama merupakan menemukan inspirasi dan ide awal tadi, berikutnya dilanjutkan dengan menentukan konsep dasar yang akan digiring ke proses ketiga yakni pembuatan sketsa manual. Berikutnya, sketsa dikonversikan menjadi format

digital dimana pada tahap terakhir *font* akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Arwan, ide awal dan pembuatan sketsa merupakan modal paling mendasar untuk mendapatkan *typeface* yang unik dan menarik. Biasanya Arwan memulai membuat sketsa kasar dengan membuat beberapa karakter yang memiliki ciri khas tertentu, kemudian dikembangkan menjadi karakter lainnya secara menyeluruh. Untuk proses digital, Arwan menggunakan *Adobe Illustrator* dan untuk pengembangan *typeface*, beliau menggunakan *fontlab*. Menurutnya peran *software* tersebut sangat penting dalam perancangan agar hasil bisa digunakan dengan baik dan fungsional di berbagai media. Dalam waktu pembuatannya, banyak faktor yang dapat mempengaruhi cepat dan lambat dari perancangan, bisa sebulan, dua bulan, bahkan sampai setahun. Namun, jika sebuah konsep sudah matang sejak awal, secara umum perancangan dilakukan dalam waktu 1-2 bulan.

Dalam pertanyaan penulis mengenai adaptasi aksara, beliau menuturkan bahwa cara mengambil unsur budaya untuk diadaptasi adalah dengan membuat simbol tertentu yang merepresentasikan budaya tersebut. Simbol-simbol tersebut lah yang diadaptasi menjadi ciri khas huruf tertentu. Suatu karakteristik akan terlihat menonjol saat terlihat berbeda dengan yang lain. Begitu juga huruf, bentuk yang tidak biasa dan memiliki ciri khas akan terlihat menonjol dibanding huruf-huruf standar yang sudah ada. Menurut Arwan, sebuah *typeface* dapat dianggap berhasil sebagai representatif

identitas jika saat orang melihat bentuk visual *typeface* pertama kali dan dapat mengetahui cirikhas dan representatif dari *typeface* yang dimaksud.

3.1.1.5. Kesimpulan

Sumba merupakan sebuah pulau yang sangat kaya akan budaya dan adat istiadat yang kuat, terutama kepercayaan kepada Marapu yang masih sangat melekat pada masyarakat Sumba. Jati diri orang Sumba merupakan rumah adat karena tidak memiliki rumah adat sama saja tidak memiliki suku, kampung, dan identitas. Namun, jika dilihat dari masyarakat diluar Sumba, karakter yang sering dibanggakan merupakan kain tenun Sumba.

Peran desainer sangat penting juga untuk mengangkat topik-topik yang berhubungan dengan aksara dan budaya Indonesia. Riset merupakan hal yang paling penting dalam proses kreatif mendesain *typeface*. Dalam pengadaptasian budaya, dapat dilakukan dengan mengambil dan menganalisa simbol-simbol yang merepresentasikan suatu kebudayaan agar dikembangkan dalam bentuk huruf yang berkesinambungan satu dengan yang lain. Selain itu, desainer harus memperhatikan “*font* aksara Latin yang mirip aksara lokal” dan “*font* aksara lokal sejati”. Hal ini seringkali menjadi polemik di kalangan pembuatan *font* dan penggiat kebudayaan lokal karena *font* latin yang dirancang mirip aksara lokal yang sebenarnya sedang memusnahkan aksara lokal itu sendiri. Maka dari itu, ini sangat penting dipertimbangkan agar tidak terjadi *faux* dalam adaptasi aksara kedalam *typeface*.

3.1.2. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung ke Sumba, Nusa Tenggara Timur pada bulan Oktober 2018, dan mengunjungi Rumah Budaya Sumba sebagai pusat penelitian budaya Sumba dan kampung adat Sumba untuk mempelajari lebih mengenai arsitektur dari rumah adat Sumba.

3.1.2.1. Rumah Budaya Sumba

Rumah Budaya Sumba merupakan sebuah pusat budaya dan penelitian Sumba yang di resmikan pada 22 Oktober 2011. Pendirinya merupakan seorang pastor dan fotografer profesional bernama Peter Robert Ramone, C. Ss. R yang awalnya murni niat pribadi dan bertujuan untuk melestarikan budaya Sumba dan sebagai pusat penelitian budaya Sumba. Beliau merupakan orang pertama yang mengenalkan Sumba melalui fotografi. Ketika beliau kuliah di jogja tahun 90-an, beliau mencari kartu pos dengan gambar Sumba dan tidak menemukan satu lembar pun. Hal ini menjadi motivasi dan mimpi besar bagi beliau untuk mengangkat keindahan dan kekayaan Sumba untuk di publikasikan dalam kartu pos dan di sebarluaskan.



Gambar 3.4 Rumah Budaya Sumba

Pada kunjungan penulis tanggal 30 Oktober 2018, penulis dibantu oleh Oan sebagai salah satu budayawan yang di percayai Ramone untuk menjelaskan lebih lanjut tentang Rumah Budaya Sumba. Kehidupan gotong royong sangat kuat di Sumba dan masih di lakukan hingga sekarang terutama dalam pembuatan batu kubur megalitik. Kepercayaan Marapu yang di anut masyarakat Sumba membuat kematian bukanlah hal yang menakutkan namun hal yang perlu dipersiapkan. Mereka percaya bahwa kehidupan tidak berakhir di batu kubur, namun akan ada kehidupan baru. Saat dikubur, orang Sumba di posisikan secara duduk seperti berada di rahim ibu. Rahim ibu merupakan tempat manusia berasal dan ketika kembali kepada Tuhan sebagai lambang bahwa dia akan menjalani kehidupan baru sekaligus menyembahnya dengan posisi tersebut. Babi dan ayam menjadi hewan utama untuk ritual Marapu. Para tetua yang memimpin ritual adat, membaca hati babi sebagai petunjuk bagi mereka dari Marapu.

Rumah adat terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama digunakan untuk hewan peliharaan, lantai kedua untuk manusia, dan lantai ketiga untuk hasil panen dan tempat tinggal leluhur dan nenek moyang yang akan menjaga manusia dan hewan peliharaan di lantai dua dan tiga. Menara melambangkan ketaatan kita terhadap Tuhan yaitu Marapu, ketika kita manusia mematuhi perintah Tuhan, maka Tuhan akan memberikan berkat dan harus dibagikan kepada sesama.

Marapu sebagai Tuhan juga di gambarkan sebagai manusia dengan wujud telinga dan mata yang besar yang melambangkan bahwa Tuhan maha mendengar dan maha melihat tanpa terhingga. Karakter manusia itu di lambangkan dengan sosok ayah sekaligus ibu yang dalam bahasa Sumba di sebut “Ama maulo ima marawi” yang berarti bapak yang menciptakan sekaligus ibu yang merawat, yaitu Tuhan yang berkarakter manusia. Sumba merupakan pulau yang indah, salah satu majalah Jerman menurut Oan juga mengakui keindahan pulau tersebut. Namun dalam figur fotografi yang di tunjukkan, masih banyak sekali masyarakat Sumba yang kehidupannya tidak seindah pulau ini namun mereka masih tersenyum.

Salah satu festival Sumba yang paling terkenal dan masih ada sampai sekarang merupakan festival adat pasola. Pasola merupakan pertarungan di atas kuda menggunakan kayu yang di lakukan di sebuah arena. Pesta ini merupakan momentum untuk merayakan tahun baru maupun panen bagi kepercayaan Marapu. Ketika dalam acara pasola ada yang terluka maupun meneteskan darah, hal tersebut bukan untuk di sedihkan namun untuk di

sorak sorai karena ketika darah tersebut jatuh ke tanah, mereka percaya bahwa itu akan membawa kesuburan dan kehidupan sehingga hasil panen berikutnya akan baik. Festival ini dilakukan di bulan Februari dan Maret.

Sumba juga memiliki alat musik yang sederhana maupun ikonik yaitu gong dan tambor yang melambangkan persatuan. Ketika struktur alat musik rapih akan menimbulkan suara yang nyaring, sama dengan kehidupan masyarakat Sumba yang saling bersatu dan bergotong royong maka akan lebih baik. Kayu sebagai bahan dasar melambangkan kebinekaan karena dikumpulkan dari berbagai jenis kayu berbeda yang ada di Sumba lalu di satukan yang menyimbolkan berbeda-beda namun satu kesatuan. Tanduk kerbau dan taring dan rahang babi juga menjadi hal yang selalu di pajang di depan rumah-rumah Sumba yang menandakan strata sosial suatu orang atau keluarga. Semakin banyak tanduk kerbau dan rahang babi yang di pajang, orang tersebut di anggap semakin kaya karna banyak binatang yang telah di kurbankan dalam banyak pesta.

Di Sumba ada dua binatang yang paling representatif dalam mewakili pria dan wanita yaitu buaya dan penyu. Buaya menggambarkan pria yang tegas, prinsip, dan integritas, namun buas maka dari itu harus memiliki karakter seimbang dari seekor penyu yang walaupun lamban tapi lemah lembut dan setia. Saat penyu bertelur di pantai, ia selalu meneteskan air mata karena harus meninggalkan seluruh telur di pantai dan kembali ke laut dan akan kembali lagi ke pantai tersebut dalam 30 tahun. Ini

melambangkan kesetiaan bagi seorang wanita maupun pria yang harus dianut di Sumba ketika di lamar dan di berikan belis.



Gambar 3.5 Simbol Pria dan Wanita

Lambang pria dan wanita Sumba juga di representatitkan dengan mamuli dan anato. Mamuli berbentuk uterus atau rahim wanita yang menggambarkan seksualitas wanita dan kesuburan sedangkan anato melambangkan kesuburan seorang pria. Lambang anato dan mamuli banyak sekali di pakai dalam corak kain tenun yang ada di Sumba. Perempuan Sumba memakai sarung yang bercorak anato, seksualitas pria dan maskulinitas, dan sebaliknya pria Sumba menggunakan kain yang bercorak mamuli yang menyimbolkan wanita. Penggunaan kain ini kembali pada prinsip Marapu yang mengutamakan keseimbangan, maka dari itu

motif feminin justru dikenakan oleh para lelaki dan motif maskulin dikenakan oleh para wanita.

Berikutnya, Oan mengajak penulis untuk berkeliling ke museum kain tenun. Kain Sumba Timur dan Sumba Barat juga berbeda dan kain tenun yang biasa di publikasikan ke masyarakat luar Sumba biasa adalah karya dari kain Sumba Timur, dimana kain tenun tersebut lebih berwarna, berekspresi, karakter masyarakat Sumba Timur juga lebih sabar dalam menenun hingga hasilnya menjadi sangat baik.



Gambar 3.6 Museum Kain Tenun

Pembuatan kain tenun Sumba bisa memakan waktu setengah tahun hingga satu tahun sesuai dengan kerumitan warna dan motif yang digunakan sehingga membutuhkan ketelitian. Proses di mulai dari kapas asli yang di pintal untuk menjadi benang-benang untuk di tenun yang dinamakan teknik ikat, yang memiliki sekitar 42 langkah dalam sekali pembuatan kain tenun.

Penenun Sumba biasa merupakan wanita Sumba karna butuh kesabaran dan harus lemah lembut, pria di anggap tabu untuk melakukan pekerjaan wanita.

Pada umumnya kain Sumba terbagi menjadi dua istilah yaitu hinggi dan lau. Hinggi merupakan bentukan kain lebar yang biasa di sematkan untuk pria dan lau, merupakan bentukan sarung yang di kenakan wanita. Hinggi terdiri dari tiga jenis, yaitu hinggi kaliuda, hinggi kombu, dan hinggi kawuru. Hinggi kaliuda biasa digunakan para raja dan harus memiliki motif kuda yang sedang memegang tombak yang melambangkan keberanian dan kepemimpinan dan biasa berwarna merah dan hitam. Kombu merupakan sebutan untuk kain tenun yang berwarna merah, dan Kawuru merupakan sebutan untuk kain tenun yang berwarna biru. Kain tenun Sumba asli hanya terdiri dari dua warna dasar, yaitu merah dan biru, sisanya merupakan modifikasi zaman modern. Kombu dan kaliuda digunakan bagi para raja dan bangsawan sedangkan kawuru, biasa digunakan oleh raykat biasa. Penggunaan kain kaliuda di haruskan hanya untuk raja, namun seiring berjalannya zaman, penggunaan kain memang sudah tidak terlalu seketat aturan pada zaman dahulu.



Gambar 3.7 Kain Kaliuda

Pada kain tenun Sumba, tidak ada patokan harus membuat ornamen atau unsur yang wajib. Orang Sumba mengekspresikan diri mereka, upacara adat, seksualitas pria dan wanita, cerita, keseimbangan melalui sebuah kain tenun sebagai karya yang melambangkan diri mereka. Maka dari itu, motif kain tenun Sumba sangat tidak terbatas. Dalam penyusunan motifnya terdapat dua teknik yang bernama kapit dan searah. Kapit digunakan untuk susunan motif yang sama dari atas kebawah, sedangkan searah digunakan motif yang memiliki susunan berbeda, biasa digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita seperti motif papanggang. Dalam pembuatannya, kain Sumba memang memiliki jenis motif yang tidak terbatas sesuai dengan karya masing-masing penenun, dan penulis menarik beberapa motif yang biasanya sangat sering dipakai pada kain tenun umumnya:

1. Motif papanggang merupakan motif yang diangkat dari cerita upacara adat, yaitu upacara adat penguburan raja di Sumba yang mengisahkan seorang raja yang dikubur dengan posisi duduk seperti di dalam rahim ibu



Gambar 3.8 Motif Papanggang

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/455/1487849019.jpg)

2. Motif mamuli berbentuk belah ketupat dengan lubang di tengah, melambangkan kesuburan dan seksualitas perempuan



Gambar 3.9 Motif Mamuli

3. Motif anato merupakan simbol dari seksualitas pria yang berbentuk manusia yang terlentang yang juga melambangkan keterbukaan



Gambar 3.10 Motif Anato

4. Motif habak, merupakan simbol dari wanita yang bekerja keras, ini diangkat dari motif mamuli yang dipersatukan hingga membentuk sebuah rangkaian apik yang simetris



Gambar 3.11 Motif Habak

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/454/1487846282.jpg)

5. Motif mahang katiku tau merupakan motif singa berkepala manusia yang melambangkan kepemimpinan dan kekuasaan



Gambar 3.12 Motif Mahang Katiku Tau

6. Motif ayam merupakan lambang dari kehidupan dimana saat orang Sumba tersesat dan melihat ayam maka ada lambang kehidupan berarti sudah dekat dengan pemukiman warga. Ayam juga disimbolkan menjadi persatuan.



Gambar 3.13 Motif Ayam

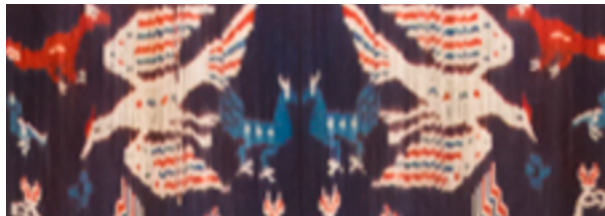
(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/456/1487849655.jpg)

7. Motif kuda melambangkan kejantanan dimana satu kuda jantan pada aslinya selalu memimpin sepuluh betina. Maka dari itu juga melambangkan ketangkasan dan kepahlawanan pria maka dari itu seringkali menjadi sebuah belis untuk melamar perempuan Sumba.



Gambar 3.14 Motif Kuda

8. Motif kakatua dianggap masyarakat Sumba sebagai hewan yang saling berkumpul bersama, sehingga melambangkan persatuan yang mencerminkan jiwa orang sumba yang musyawarah dan mufakat dalam kebudayaan dimana setiap ada masalah harus diselesaikan dari hati-ke-hati.



Gambar 3.15 Motif Kakatua

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/453/1487844579.jpg)

9. Motif singa dianggap sebagai kepemimpinan dalam kerajaan dan kebangsawanan. Motif singa juga menjadi penghubung Sumba ke dunia luar karena dipengaruhi renaissans yang masuk ke Indonesia pada pertengahan abad ke-16.



Gambar 3.16 Motif Singa

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/453/1487844579.jpg)

10. Motif bunga patola merupakan simbol dari keindahan dan persahabatan yang biasa digunakan sebagai simbol dari para bangsawan



Gambar 3.17 Motif Bunga Patola

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/454/1487846282.jpg)

11. Motif anatau merupakan manusia digambarkan telanjang yang berarti keterbukaan yaitu tidak ada yang bisa manusia sembunyikan dari Tuhan dan juga merupakan simbol dari Marapu yang maha mendengar dan melihat.



Gambar 3.18 Motif Anatau

(http://www.gerainusantara.com/_assets/images/products/452/1487842540.jpg)

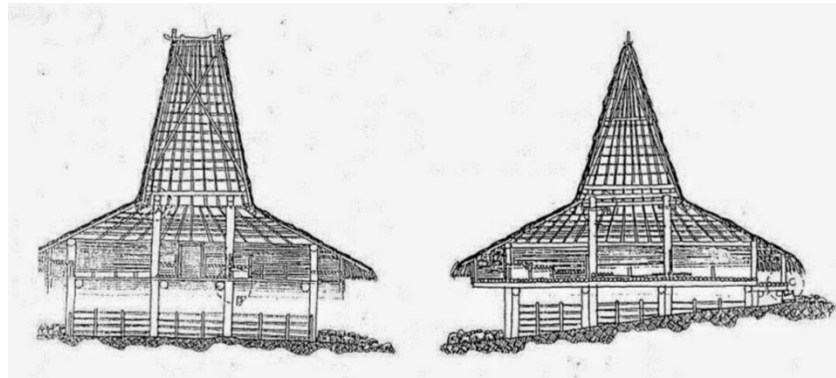
3.1.2.2. Kampung Adat Praijing

Pada tanggal 29 Oktober 2019, penulis melakukan kunjungan ke Kampung Adat Praijing di Sumba Barat, untuk melihat lebih lanjut mengenai arsitektur rumah adat Sumba. Kampung Adat Praijing terdiri dari 38 rumah yang disebut uma bokulu dan uma batangu. Uma bokulu merupakan rumah besar atau rumah biasa dan uma batangu berarti rumah atap atau menara. Rumah adat Sumba dibuat dengan arsitektur rumah panggung dan atapnya dibuat dengan alang-alang dan tiang utama dibuat dengan kayu pohon aren. Uma batangu sendiri dapat mencapai tinggi 30 meter untuk menaranya. Menara uma batangu menyimbolkan Marapu dan leluhur yang memiliki kedudukan tinggi.



Gambar 3.19 Kampung Adat Praijing

Rumah adat Sumba dibagi menjadi tiga bagian, yaitu menara, tengah, dan bawah yang berarti dunia atas, tengah, dan bawah. Dunia atas dianggap sebagai tempat Marapu, dunia tengah sebagai manusia, dan dunia bawah sebagai roh jahat dan hewan. Bagian menara terdiri atas dua bagian. Bagian tertinggi digunakan untuk pemujaan Marapu dan leluhur sedangkan bagian menara bawah dijadikan tempat menyimpan barang-barang berharga. Semakin tinggi menara suatu rumah, semakin bergengsi pula keluarga yang meninggali rumah tersebut. Bagian tengah merupakan tempat dimana manusia tinggal dan beraktifitas dapur dan perapian terletak pada bagian tengah rumah. Bagian bawah merupakan tempat “roh jahat” dan hewan peliharaan. Pada bagian depan rumah, terdapat berbagai macam tanduk, rahang, dan gigi hewan kurban. Hal ini juga menjadi pertanda status sosial masyarakat seperti menara, dimana semakin kaya suatu keluarga semakin banyak hewan yang telah dikurbankan dan upacara yang telah dilakukan.



Gambar 3.20 Struktur Arsitektur Rumah Adat Sumba

(<http://kaminokanshin.blogspot.com/2016/09/arsitektur-nusantara-rumah-adat-sumba.html>, 2016)

Rumah adat Sumba dibuat dengan empat pilar utama yang melambangkan empat mata angin berbeda. Keempat pilar berada di setiap sudut rumah Sumba dan sebagai tiang penyangga. Selain keempat pilar, juga terdapat dua pilar unduk yang berarti ayah dan ibu. Pria dan wanita sumba biasa digambarkan dalam ornamen hewan penyu dan buaya dimana buaya merupakan hewan yang perkasa dan berani sedangkan penyu menyeimbangkan dengan kesetiaan dan kelemahlembutan. Secara arsitektur, rumah adat Sumba berpedoman pada kepercayaan Marapu yang seimbang. Secara horizontal, rumah Sumba dibagi secara seimbang dan geometris menjadi tiga bagian berbeda, sedangkan secara vertikal dibagi menjadi dua bagian berbeda, yaitu bagian perempuan dan laki-laki. Pada umumnya, rumah Sumba tidak memiliki jendela dan terdiri dari dua buah pintu yaitu pintu laki-laki dan tamu di sebelah kiri, dan sisi kanan untuk pintu perempuan. Walaupun rumah adat Sumba tidak memiliki jendela, sirkulasi udara di dalam rumah bisa dibilang cukup baik dari pengamatan

penulis yang masuk dan berkeliling rumah. Dalam satu rumah, dapat diisi oleh beberapa keluarga sehingga puluhan orang dapat berkumpul sekaligus dalam satu rumah tersebut.



Gambar 3.21 Penduduk Rumah Adat

3.1.2.3. Kesimpulan

Di Sumba, wanita dilambangkan dengan simbol penyu dan mamuli yang melambangkan kelembahlembutan dan kesuburan, sedangkan pria dilambangkan dengan buaya dan anato yang melambangkan kekuasaan dan kesuburan pria. Kedua hewan tersebut saling melengkapi dan seimbang sesuai dengan kepercayaan Marapu di Sumba dan juga terlambang pada ornamen serta kain tenun Sumba. Sumba memiliki banyak sekali motif kain tenun yang bervariasi dan dapat di analisa dengan filosofinya masing-masing mulai dari ornamen hewan, tumbuhan, dan manusia.

Rumah adat Sumba dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian atas, tengah, dan bawah. Arsitektur rumah adat Sumba bersifat seimbang dan simetris mengikuti kepercayaan Marapu yang selalu seimbang dan harmoni.

Secara horizontal, rumah adat Sumba dibagi menjadi tiga bagian, dan secara vertikal dibagi menjadi dua bagian yang melambangkan laki-laki dan perempuan sesuai dengan tanduk diatas atap rumah adat.

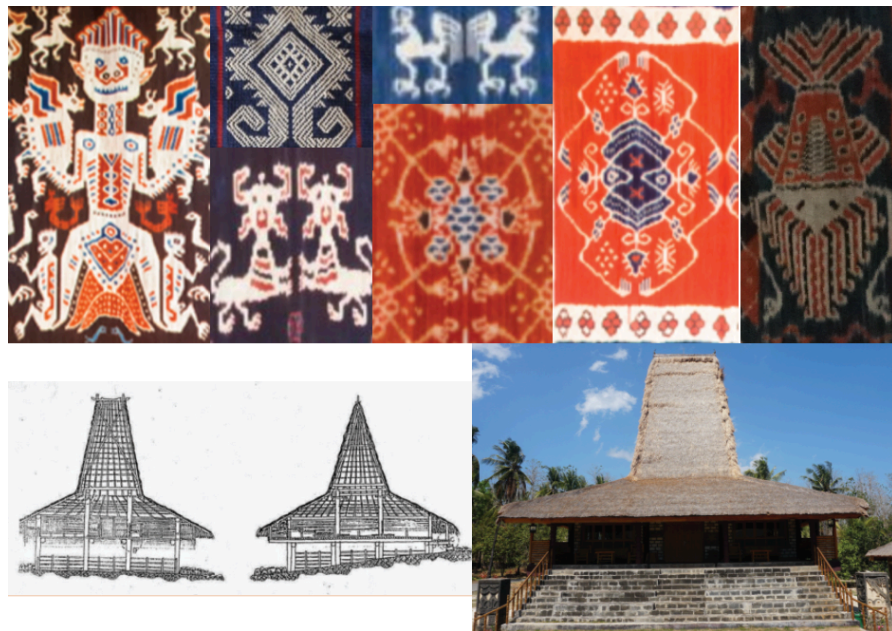
Maka dari itu, penulis menarik kesimpulan untuk perancangan *typeface*, penulis akan menggunakan filosofi dan perhitungan dari rumah adat Sumba untuk anatomi huruf, dan untuk segi bentuk dan ornamen akan menggunakan variasi dari visual kain tenun Sumba.

3.1.3. Analisa Elemen Visual

3.1.3.1. Analisa Bentuk

Penulis melakukan studi lebih lanjut mengenai bentuk-bentuk ornamen yang ada pada Sumba sebagai salah satu tahap sebelum perancangan *typeface*. Penulis akan menganalisa ornamen dan membuat beberapa kategori sesuai dengan kesimpulan yang telah ditarik. Tujuan dari di buatnya analisa dan kategori ini adalah untuk menjadi patokan bagi penulis selama perancangan *typeface* berlangsung. Secara penempatan tata letak dalam berbagai bentuk ornamen Sumba, penulis membagi menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1. Simetris: dapat ditemukan pada setiap kain tenun Sumba, yaitu sama rata dan seimbang di kiri dan kanan, juga pada arsitektur rumah adat Sumba



Gambar 3.22 Tata Letak Simetris

2. Geometris: bentuk dominan memakai segiempat, segitiga,



Gambar 3.23 Tata Letak Geometris

3. Repetitif



Gambar 3.24 Tata Letak Repetitif

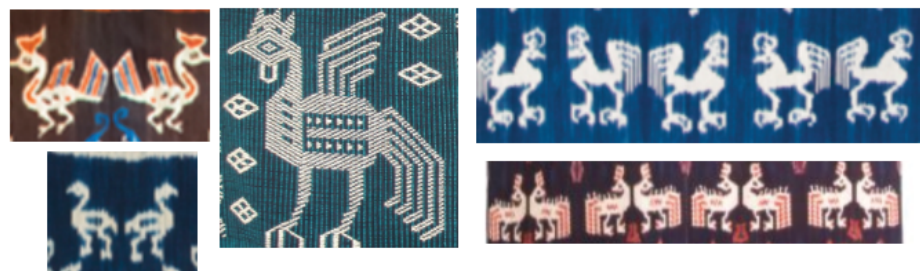
4. Tiling



Gambar 3.25 Tata Letak Tiling

Selain tata letak, penulis membagi bentuk-bentuk ornamen dari Sumba menjadi beberapa bentuk kategori:

1. Ayam



Gambar 3.26 Ornamen Ayam

2. Manusia



Gambar 3.27 Ornamen Manusia

3. Singa



Gambar 3.28 Ornamen Singa

4. Bunga



Gambar 3.29 Ornamen Bunga

5. Mamuli

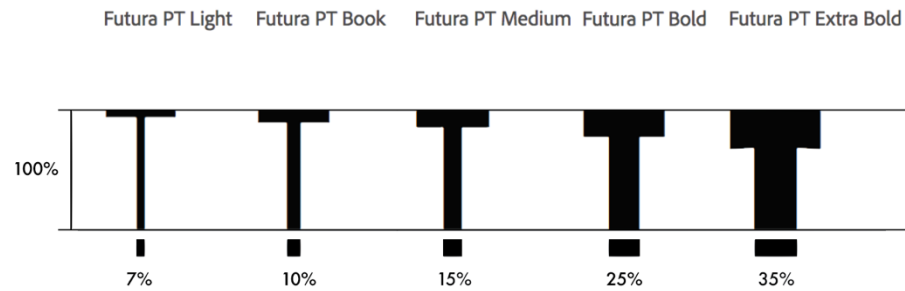


Gambar 3.30 Ornamen Mamuli

3.1.3.2. Studi Referensi

Untuk menentukan besar *stroke* yang akan digunakan dalam perancangan *typeface* hasil adaptasi budaya Sumba, penulis menggunakan referensi dengan huruf latin yang dirasa sesuai karakteristiknya untuk menganalisa dari segi bentuk dan proporsi huruf, yaitu *Futura*. Hubungan *typeface futura* di korelasikan dengan salah satu budaya karakteristik Sumba yaitu bentuk ornamen visual kain tenun Sumba. *Futura* merupakan *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi *geometric* yang terinspirasi dari bentuk dasar

lingkaran, persegi panjang, dan segitiga. Bentuk geometris ini ditemukan sama seperti ornamen-ornamen yang terdapat pada kain Sumba.

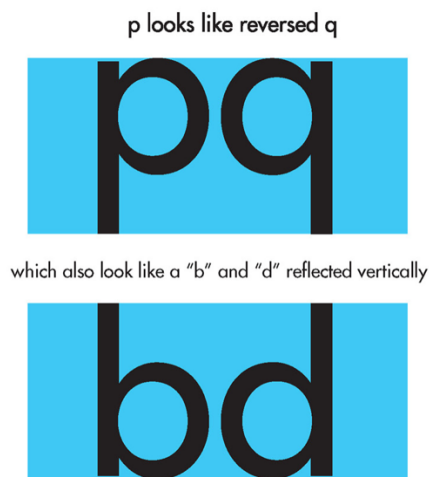


Gambar 3.31 Klasifikasi *Futura*

Penulis melakukan analisa lebih lanjut terhadap *stroke* dari *font Futura*. Menurut Sihombing (2015), penggunaan ukuran *display type* diatas dari sama dengan 14pt, sedangkan untuk *text type* dibawah dari sama dengan 12pt. Menurut Felici (2003), *text typeface* didesain dengan mementingkan keterbacaan, terutama untuk narasi panjang seperti di buku, majalah, maupun koran, sehingga kita dapat membaca *text* lebih banyak dan lebih cepat tanpa membuat mata lelah. *Display typeface* didesain untuk ukuran yang lebih besar seperti untuk judul dan *headlines*, dan bersifat *eye-catching* namun juga dapat terbaca. Pada umumnya, *display typeface* merupakan jenis sans serif, namun tidak menutup kemungkinan jika jenis tersebut dipakai untuk *text typeface*. Pada analisa *font Futura* yang dilakukan penulis, jenis *light* dan *book, medium*, didapatkan masuk ke kategori *text type* karena keterbacaan yang masih sangat jelas hingga 12pt. Namun, untuk jenis *light*, ukuran tidak bisa lebih kecil dari 10pt karena *stem* yang terlalu

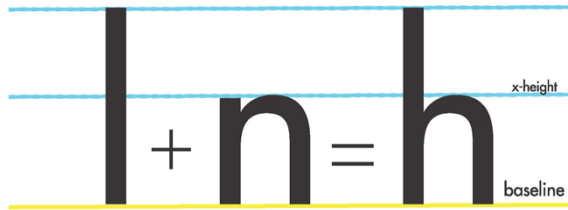
kecil yang membuat sulit untuk dibaca. Sedangkan jenis *bold* dan *extra bold* masuk kedalam kategori *display type* karena ketidakterbacaannya dalam 12pt kebawah.

Secara anatomi, bentuk huruf *futura* selalu memiliki *stroke* yang sama dan seimbang. Selain itu huruf *futura* juga berbentuk simetris *mirroring* untuk huruf seperti ‘b’ dan ‘d’ juga ‘p’ dan ‘q’.



Gambar 3.32 *Mirroring* pada *typeface Futura*
(<https://www.behance.net/gallery/5837639/Futura-Font-Study>)

Beberapa huruf juga merupakan gabungan dari huruf lainnya, seperti huruf ‘h’ merupakan gabungan antara huruf ‘l’ dan huruf ‘n’. Teknik *mirroring* yang ditemukan pada huruf *futura*, mengacu dengan bentukan ornamen Sumba yang *mirroring* yang membentuk repetitif secara vertikal.



Gambar 3.33 Penggabungan Huruf dalam *Futura*
(<https://www.behance.net/gallery/5837639/Futura-Font-Study>)

Bentuk *terminal* untuk huruf ‘G’ dan ‘S’ berbentuk diagonal tidak seperti *typeface* pada umumnya yang berbentuk horizontal



Gambar 3.34 Anatomi dalam *Futura*
(<https://www.behance.net/gallery/5837639/Futura-Font-Study>)

Berikutnya penulis membandingkan beberapa ornamen Sumba terhadap *typeface Futura*. Penulis menarik *stroke* sesuai dengan analisa *font Futura* sebelumnya kepada *stroke* yang terdapat di ornamen Sumba.



Gambar 3.35 Studi Ornamen Sumba dengan *Futura*

Menurut Sihombing (2003), kelompok berat huruf untuk *regular* digambarkan dengan lebar *stroke* 15% dan 20% untuk *semibold*. Setelah membuat perbandingan secara visual, *stroke* yang paling banyak muncul pada ornamen Sumba merupakan *stroke* jenis *book* untuk ornamen kecil atau pelengkap dan *stroke* jenis *medium* pada ornamen-ornamen utama.

3.1.3.3. Kesimpulan



Gambar 3.36 Perbandingan Huruf *Futura* dengan Ornamen Sumba

Setelah menganalisa sesuai dengan klasifikasi tata letak dan bentuk pada kain, ornamen, maupun arsitektur Sumba selalu simetris karena terpengaruh dan berpacu kepada kepercayaan Marapu yang mementingkan keseimbangan. Selain itu ornamen juga ditemukan blok dengan bentukan garis-garis tipis. Dalam bentukan ornamennya, ditemukan sistem *mirroring* yang repetitif secara vertikal terutama di bagian kain tenun Sumba. Hal ini juga ditemukan pada *Futura* yang bersifat geometris dan menggunakan teknik *mirroring* dalam hurufnya. Dalam perbandingan ornamen Sumba dengan *Futura* seperti gambar diatas, ditemukan bahwa ornamen tersebut terlihat sepadan dengan ukuran *font* dengan jenis *medium*.

Maka dari itu, penulis akan merancang *typeface* dengan klasifikasi *medium* sesuai dengan analisa bentuk motif yang disandingkan dengan *Futura*. Dalam tipografi, legibilitas merupakan unsur yang sakral sebagai kualitas dari huruf maupun naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca dan bergantung kepada tampilan fisik huruf dan penataannya dalam naskah. Namun, berbeda dengan *text type*, *display type* tidak terbebani dengan aturan seketat *text type* dan biasanya memiliki karakteristik yang dapat merepresentasikan suatu konsep secara evokatif dibanding *text type* (Felici, 2003, 78). Tidak seperti *text type* yang harus berfungsi dengan berbagai kombinasi keadaan, *display type* dapat diadaptasi dalam bentuk individual dengan pengaturan sesuai konsep yang dibutuhkan sehingga dapat mengekspresikan *tone and spirit* dalam sebuah *typeface*. *Display type*

memiliki berbagai macam kemungkinan jenis huruf yang luas yang dapat disesuaikan dengan tuntutan konsep. (Willen & Starls, 2009, 47) *Display type* memiliki ukuran minimum yaitu 14pt, jika masih dapat dibaca dalam ukuran tersebut merupakan *text type* (Sihombing, 2001, 63). Maka dari itu, penulis akan merancang *display typeface* dengan klasifikasi *book* hingga *medium* sesuai dengan analisa bentuk motif yang disandingkan dengan *Futura* dan juga untuk lebih dapat mengekspresikan budaya Sumba dalam identitas huruf secara lebih spesifik.

3.2. Metodologi Perancangan

Menurut (Willen & Strals, 2009), terdapat sepuluh tahap dalam perancangan *typeface* yang meliputi:

1. Behind a Face

Perancangan sebuah desain yang dimulai dengan sebuah gagasan ide dan inspirasi. Penulis akan mengidentifikasi masalah dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan menentukan pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam merancang *typeface*.

2. Character Traits

Perancangan dimulai dengan identifikasi karakter dengan pengelompokkan huruf. Tahap ini bertujuan untuk menentukan dengan tepat setiap atribut huruf seperti ketebalan *stroke*, *stem*, *x-height*, *axis*, dan atribut tipografi lainnya.

3. *Letterform Analysis*

Pada tahap ini penulis akan melakukan analisa terhadap *typeface* yang sudah ada untuk melakukan perbandingan agar menemukan perancangan tipe *typeface* yang tepat. Setelah itu, penulis akan menentukan jenis *typeface* yang melambangkan karakteristik yang ingin dituju (*serif, sans serif, script, dekoratif, monospace*).

4. *Lowercase*

Perancangan karakter *lowercase* dan beberapa karakter *uppercase* sebagai dasar dan panduan perancangan *typeface*.

5. *Uppercase*

Perancangan karakter *uppercase* dengan memakai karakter *lowercase* sebagai pedoman untuk membentuk sebuah *typeface* yang berkesinambungan.

6. *Numerals*

Perancangan karakter angka dan penentuan *style figure* untuk angka yang akan digunakan (*tabular, lining figures, old style figures*).

7. *Punctuation and Accents*

Perancangan tanda baca dan aksent sebagai komponen terakhir dalam melengkapi perancangan *typeface*.

8. *Type Families*

Pada tahap ini, penulis akan merancang dan memodifikasi setiap karakter pada typeface menjadi sebuah *font family* yang terdiri dari *regular*, *regular italic (oblique)*, dan *bold (demi)*.

9. *Spacing and Kerning*

Pada tahap ini penulis akan mengatur jarak setiap karakter dengan karakter lainnya dengan sebuah program untuk mendukung tujuan yang ingin dicapai dan keterbacaan *text*.

10. *Setting Text*

Pada tahap ini penulis akan mengaplikasikan typeface kedalam media dan juga tulisan untuk dilakukan *dummy* dan *test print* untuk mengidentifikasi karakter secara final. Jika masih terdapat berbagai masalah karakter meliputi *weight*, *kerning*, *spacing*, dan berbagai unsur tipografi yang kurang sempurna, maka akan dilakukan revisi terhadap *typeface*.

Dalam mendalami adaptasi identitas lokal kedalam *typeface*, penulis juga menggunakan metodologi perancangan dari Ben Mitchell yang berjudul *Designing like a Native* untuk mengambil nilai etnik dari sebuah bangsa yang dianggap relevan dengan penelitian penulis. *Designing like a Native* dibagi dalam lima tahap:

1. *Research genres / styles*

Riset awal dilakukan untuk menentukan ide awal untuk pembuatan *typeface*. Ide awal bisa diambil melalui fungsi *script* maupun budaya, tempat atau media yang ada agar cocok untuk dikembangkan menjadi *brief*. Metode ini

juga dilakukan untuk menentukan berat *script* sesuai dengan elemen dan ornamen yang ditemukan.

2. *Figure out the archetypes*

Dalam tahap ini, dilakukan pengolahan bentuk yang telah didapatkan melalui riset. Bentuk atau karakteristik dianalisa untuk mendapatkan suatu representatif dimana dapat dijadikan patokan untuk proporsi dan anatomi dari huruf-huruf yang akan dirancang. Dalam tahap ini juga dilakukan berbagai macam alternatif, biasa dilakukan dengan sketsa untuk menganalisa dengan pasti bentuk mana yang paling cocok untuk konsep *typeface* yang akan dirancang.



Gambar 3.37 Posibilitas Ornamen Huruf

3. *Build toolbox of common elements*

Setelah mendapatkan pacuan untuk *archetype*, dilanjutkan dengan membuat *toolbox* berupa elemen-elemen yang sudah final untuk menentukan bagian *loops*, *knots*, *stroke*, *tails*, dan lain-lain sebagai patokan untuk perancangan tiap anatomi huruf sesuai kebutuhannya.

4. *Learn behaviour*

Pada tahap ini lebih di spesifikasikan kepada adaptasi aksara untuk mengetahui lebih lanjut dengan baik dan benar bagaimana sebuah huruf dalam bentuk aksara tersebut bekerja.

5. *Get feedback*

Selain referensi, tentunya tanggapan orang lain yang profesional juga berguna untuk kelancaran pembuatan *typeface*. Dalam tahap ini, dapat meminta pendapat dari desainer, linguistik, guru, maupun teman yang dapat menambah referensi ide. Menurut Mitchell, setiap desainer yang membuka dirinya pada kritik dan saran selalu membuka mata akan pengetahuan dan inovasi baru.